



EXPERIMENTATIONS NUMERIQUES



- Lecture à voix haute & cahier de suivi -

Plusieurs classes de CP du département ont testé un dispositif permettant de mettre en place un cahier de suivi de lectures à haute voix.

L'atelier proposé en autonomie permet à l'élève de s'entraîner à la lecture de mots, de phrases plus ou moins complexes. L'enregistrement permet de s'auto-évaluer immédiatement et facilite le suivi par l'enseignant.

Enfin l'ensemble des lectures faites peut être regroupé dans un fichier vidéos que l'élève ramène à la maison pour montrer ses progrès à ses parents.

➔ [Article, vidéos, tutoriels à retrouver sur Ressources91](#)

LA M.I.S.S. : UN PARTENAIRE NUMERIQUE

- Maison d'Initiation et de Sensibilisation aux Sciences -

La M.I.S.S. est une structure qui a pour objectif d'accueillir des écoliers et des collégiens de toute la région Île-de-France, du CE2 à la 3ème, avec leurs enseignants afin d'expérimenter la démarche scientifique.

La M.I.S.S., installée à la Faculté des Sciences d'Orsay, propose, dans des locaux dédiés, des ateliers scientifiques conçus par des enseignants-chercheurs. Les classes sont accueillies sur le temps scolaire.

Pour cette année, 13 ateliers ont été proposés, dont un sur Programmation et Instrumentation. Les élèves intégrés dans ces ateliers ont pu apprendre la base de la programmation informatique de manière ludique grâce au langage Scratch, puis prendre en main les commandes d'un robot M-Bot.

En savoir plus : La M.I.S.S. « Programmation et Instrumentation »

Si vous souhaitez recevoir des conseils ou renseignements complémentaires, vous pouvez contacter la M.I.S.S. à l'adresse : sciences.miss@u-psud.fr



➔ [Un article plus complet avec diaporama des ateliers](#)

GRAPHOLEARN : PHONOLOGIE & LECTURE AU CE2

- Un outil d'aide à l'apprentissage de la lecture au sein de la classe -

Les jeux de GraphoLearn sont essentiellement basés sur le décodage graphophonologique, facteur essentiel pour l'apprentissage de la lecture dans une écriture alphabétique.

La progression dans GraphoLearn est construite autour de trois critères principaux :

- La régularité et la fréquence des correspondances graphèmes/phonèmes
- La fréquence des mots
- Les « lettres muettes »

Huit types de jeu sont proposés (retrouver le mot entendu, reconstruire le mot entendu, reconstituer une phrase...)



➔ [Un article plus complet sur Ressources 91](#)

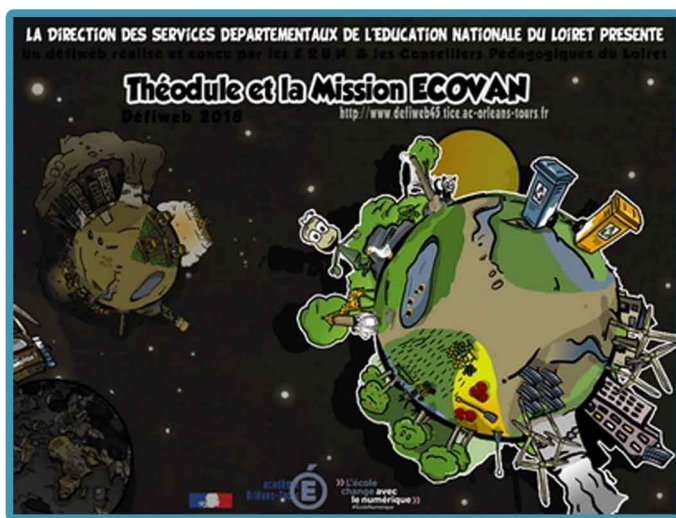
DEFI EDD EN LIGNE !

- DEFIWEB 45, le défi numérique de la DSDEN du Loiret -

Cette année, pour sa onzième édition, le défiweb45 propose un programme d'activités qui concernent l'Education au Développement Durable et plus spécifiquement la santé et l'alimentation, l'énergie renouvelable, la biodiversité et le recyclage.

Il est ouvert à toutes les classes de cycle 2, cycle 3, 6ème, ULIS et SEGPA. Les compétences numériques travaillées sont très variées : utilisation d'hyperliens, d'appareil photo, de traitement de son, droit à l'image, ...

➔ [le défi à découvrir](#)



OBJECTIF LUNE : MISE EN ORBITE !

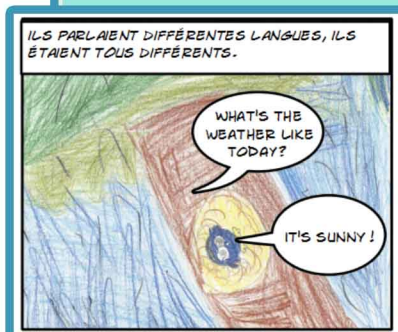
- Edition 2017/2018 -

Le nouveau défi « transformer le texte choisi en un document multimédia » a été pleinement réussi par les écoles participantes !

Théâtralisation du texte, sonorisation, mise en bande-dessinée numérique, en exposé numérique, livre numérique ? Venez découvrir les productions des classes !



Le 3ème défi de l'action sera annoncé en direct du FUN interdégré du mercredi 16 mai via la webradio des élèves du collège A. Camus de Brunoy!!! (14H50/15H15) <http://webradio.ac-versailles.fr/cb-montgeron.mp3>



➔ [Objectif Lune](#)



Abonnez vous à la Newsletter : ➔

Abonnez vous à notre fil Twitter @JEN_num_91